



Ufficio Scolastico Regionale E-R

Ufficio XVI - Ambito territoriale per la provincia di Reggio Emilia
Ufficio Educazione Fisica e Sportiva



"CORPO MOVIMENTO SPORT"

dalle Indicazioni alla pratica didattica

Competenze e non solo

LA CASA DEI SAPERI 2

Cecilia Catellani

-

Reggio Emilia, 11 aprile 2011

"La personalità non si forma con quello che si sente e si dice, ma con l'applicazione e l'azione"

Albert Einstein



Riflessioni

- ◆ **Riferimenti normativi;**
- ◆ **Parole chiave**
- ◆ **Nuclei tematici e traguardi di competenze;**
- ◆ **Indicatori di competenze**

RIFERIMENTI NORMATIVI

Riferimento principale

Le **"indicazioni per il curriculum" 2007**

(D.M. 31 luglio 2007)

Sullo sfondo

- Le "Indicazioni nazionali" 2004 (L. 53/2003)
- La legge sull'obbligo di istruzione (2006)
- La Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio –competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006)
- Il Quadro europeo delle qualifiche e dei titoli (2006)
- Il Quadro comune europeo di riferimento per le lingue (2001)

LA SCUOLA DEL PRIMO CICLO

Il primo ciclo d'istruzione comprende la scuola primaria e la scuola secondaria di primo grado, già elementare e media. Esso ricopre un arco di tempo fondamentale per l'apprendimento e per la costruzione dell'identità degli alunni, nel quale si pongono le basi e si sviluppano le competenze indispensabili per continuare ad apprendere a scuola e lungo l'intero arco della vita.

La finalità del primo ciclo è la promozione del pieno sviluppo della persona. Per realizzarla la scuola concorre con altre istituzioni alla rimozione di ogni ostacolo alla frequenza; cura l'accesso facilitato per gli alunni con disabilità, previene l'evasione dell'obbligo scolastico e contrasta la dispersione; persegue con ogni mezzo il miglioramento della qualità del sistema di istruzione.

In questa prospettiva la scuola accompagna gli alunni nell'elaborare il senso della propria esperienza, promuove la pratica consapevole della cittadinanza attiva e l'acquisizione degli alfabeti di base della cultura.

Ambiente di apprendimento

- ◆ Valorizzare le conoscenze e l'esperienza degli alunni
- ◆ Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità
- ◆ Favorire l'esplorazione e la scoperta
- ◆ Incoraggiare l'apprendimento collaborativo
- ◆ Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere
- ◆ Realizzare percorsi in forma di laboratorio

Chi è la persona competente?

..... *" comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale.*

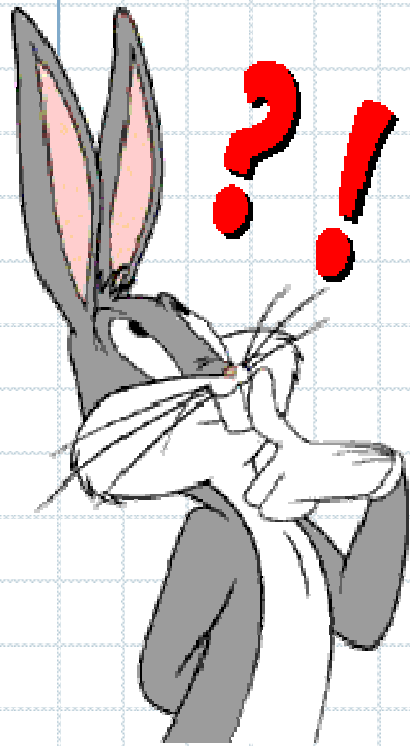
*Le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia "**

*proposta di Raccomandazione del parlamento europeo e del consiglio del 7 settembre 2006.
quadro europeo delle qualifiche e Titoli- da Obbligo istruzione 07 pag. 11

La persona competente.....

- *Risponde ad un bisogno*
- *Attiva risorse*
- *Trova soluzioni*

Per risponde ad un bisogno....



- *Quali sono i processi mentali che mettiamo in atto quando ci troviamo ad affrontare una situazione nuova?*
- *Quali sono i riferimenti che ci permettono di agire in un modo piuttosto che in un altro ?*

Fare diagnosi

Capacità di :

- *osservare*
- *riconoscere*
- *Interpretare*
- *dare un significato*



Realtà circostante



Risorse personali

Attivare risorse

➤ **Consapevolezza di sé**
riconoscere i propri punti di forza e di debolezza



➤ **Conoscenza delle potenzialità del gruppo e dell'ambiente**



Trovare soluzioni

- *Prendere decisioni , anche creative – valore della scelta*
- *Utilizzare le proprie risorse (abilità e conoscenze, motivazioni ecc)*
- *Interagire con l'ambiente circostante (relazioni e modalità operative)*



Competenze di cittadinanza

- ◆ *acquisire ed interpretare l'informazioni* per comprendere la natura del problema o della situazione
- ◆ *individuare collegamenti e relazioni* per mettere in relazione i fenomeni con ciò che si conosce, che è necessario fare, cause ed effetti
- ◆ *progettare* l'intervento, l'azione
- ◆ *comunicare* per comprendere i messaggi, decodificare l'informazione, recuperare dati
- ◆ *collaborare e partecipare* per interagire nel gruppo mobilitando e valorizzando tutte le risorse, nel rispetto degli altri
- ◆ *risolvere problemi* mettendo in relazione la natura del problema, con le risorse a disposizione, per ipotizzare le soluzioni del problema
- ◆ *imparare ad imparare* per avere la consapevolezza dei propri punti di forza e di debolezza, del personale modo di apprendere e delle possibili occasioni di apprendimento
- ◆ *agire in modo autonomo e responsabile*, per essere in grado di svolgere compiti e assumersi responsabilità all'interno della propria comunità di appartenenza.

La responsabilità e l' autonomia vengono riconosciuti di fatto come indicatori di competenza

Abilità

Saper fare :indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi (circoscritti); le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti)

➤ Elementi "tecnici" del fare:

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori
- Percepire e riconoscere sensazioni di benessere legate al movimento
- Produrre semplici coreografie

ESERCITARE ABILITA'

- ◆ Per acquisirle e padroneggiarle, non basta farne esperienza una tantum
- ◆ occorre **esercitarle ricorrentemente**
- ◆ esser chiamati spesso ad usarle, **alternandole** (in sequenze non rigide) all'interno di compiti significativi che le prevedano e che abbiano un livello di novità e di complessità crescente
- ◆ Solo dopo possono essere oggetto di verifica

Conoscenze

Sapere : indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro; le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche

- Conoscere le varie parti del corpo
- Conoscere l'utilizzo corretto degli attrezzi
- Conoscere le modalità di esecuzione dei vari giochi

ACQUISIRE CONOSCENZE

- ◆ Non solo **memorizzare**, ma anche **riflettere** sui concetti, sui processi, perchè vengano compresi nella loro **struttura**, **interiorizzati**, posseduti, **utilizzati**.
- ◆ Stimolare intenzionalmente il **transfer**

operatività
polivalenza

osservabili

Competenze

trasferibili

Analogia
Astrazione

CAPACITA'

COMPORAMENTI/

CONOSCENZE

sapere

Saper essere

ABILITA'

Saper fare

ATTEGGIAMENTI

compito o situazione probematica

Competenze

- ***Sono osservabili e rilevabili attraverso un comportamento***
- ***Trasferibili in diversi contesti*** e quindi rilevabili al di fuori del contesto di apprendimento –
- ***Utilizzano saperi acquisiti in più ambiti*** –
costruzione reticolare della competenza
 - **sapersi orientare nello spazio**- in palestra , in città, in ambiente naturale ecc.
 - **sapersi muovere in modo adeguato utilizzando la bicicletta** – in città, durante una gara ;
 - **partecipa ad un torneo interscolastico a squadre rispettando regolamenti e utilizzando le proprie risorse.**



Traguardi di competenze

considerazioni

➤ Legati ad ambiti:

- *Corpo e funzioni senso percettive*
- *Movimento del corpo e relazione con lo spazio*
- *Il linguaggio come modalità espressiva e creativa*
- *Il gioco , lo sport , le regole e il fair play*
- *Sicurezza e prevenzione, salute e benessere*

➤ Punto di riferimento/ di arrivo della programmazione curricolare pluriennale

➤ Sono raggiungibili attraverso il perseguimento degli obiettivi specifici di apprendimento, anche di più ambiti disciplinari, con modalità di apprendimento laboratoriale e cooperativo

➤ Non tutte le attività che si svolgono perseguono competenze, in molti casi abilità e conoscenze che sono alla base delle competenze.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali.

Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali.

Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere e apprezzare molteplici discipline sportive. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.

Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.

Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.

Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva.

ambiti	Obiettivi di apprendimento classe 3	Obiettivi di apprendimento classe 5	Traguardi di competenza
<i>Corpo e funzioni senso percettive</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Riconoscere e denominare</u> le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle <u>rappresentare graficamente</u>; riconoscere, classificare, <u>memorizzare e rielaborare le informazioni</u> provenienti dagli organi di senso (<u>sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche</u>). 	<ul style="list-style-type: none"> -Acquisire <u>consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari)</u> e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico, sapendo anche <u>modulare e controllare l'impiego delle capacità condizionali</u> (forza, resistenza, velocità) adeguandole all'intensità e alla durata del compito motorio. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali.
<i>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio</i>	<ul style="list-style-type: none"> -<u>Coordinare e utilizzare</u> diversi schemi motori combinati tra loro (correre / saltare, afferrare/ lanciare, ecc). -<u>Sapere controllare e gestire</u> le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo. - <u>Organizzare e gestire l'orientamento</u> del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche. - <u>Riconoscere e riprodurre</u> semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento in simultaneità e successione. -Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. 	

ambiti	Obiettivi di apprendimento classe 3	Obiettivi di apprendimento classe 5	Traguardi di competenza
<i>Il linguaggio del corpo come modalità espressiva e creativa</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per <u>esprimersi</u>, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della <u>drammatizzazione e della danza</u>. - Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. - Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando band musicali o strutture ritmiche. 	<p>-Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali</p>
<i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e pre-sportivi, individuali e di squadra e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare i principali elementi tecnici semplificati di molteplici discipline sportive. - Saper scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori, accogliendo suggerimenti e correzioni. - Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. - Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere e apprezzare molteplici discipline sportive. - Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. - Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva.

ambiti	Obiettivi di apprendimento classe 3	Obiettivi di apprendimento classe 5	Traguardi di competenza
<i>Sicurezza e prevenzione, salute e benessere</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. – Percepire e riconoscere “sensazioni di benessere” legate all’attività ludico-motoria. (metodiche di allenamento, principi alimentari, ecc). 	<ul style="list-style-type: none"> – Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. – Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo adeguati comportamenti e stili di vita salutistici. 	<p>Si muove nell’ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.</p> <p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.</p>

BUON LAVORO !



Grazie

SITO WEB

“Portiamo il corpo a scuola

<http://provvbo.scuole.bo.it/>



MediaTECA di Scienze Motorie –
Strumenti per la Didattica

<http://uef.usp.scuole.bo.it/publicazioni/usp/Portiamo il corpo a Scuola.php>